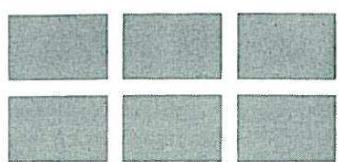
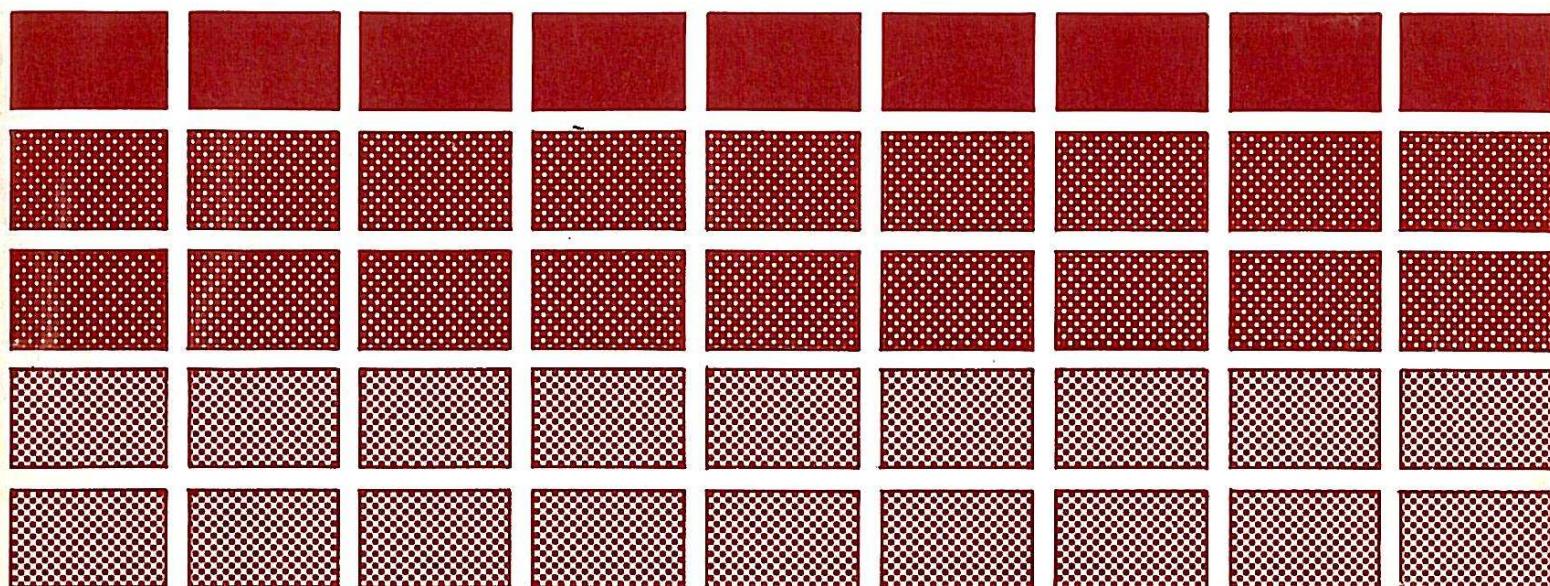


取扱説明書

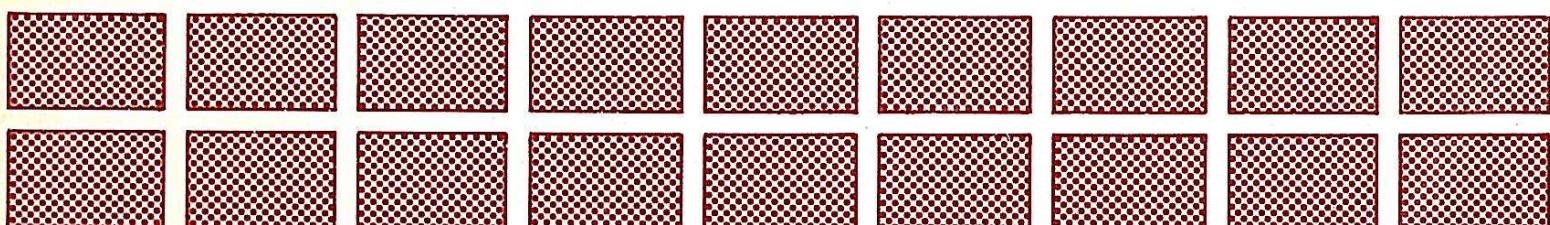
カラー テレビゲーム



# ブロック崩し



MODEL CTG-BK6



任天堂

このたびは、任天堂カラーテレビゲーム ブロック崩しをお買いあげいただき、まことにありがとうございます。

ご使用前に、取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しいご使用方法でえながくご愛用ください。

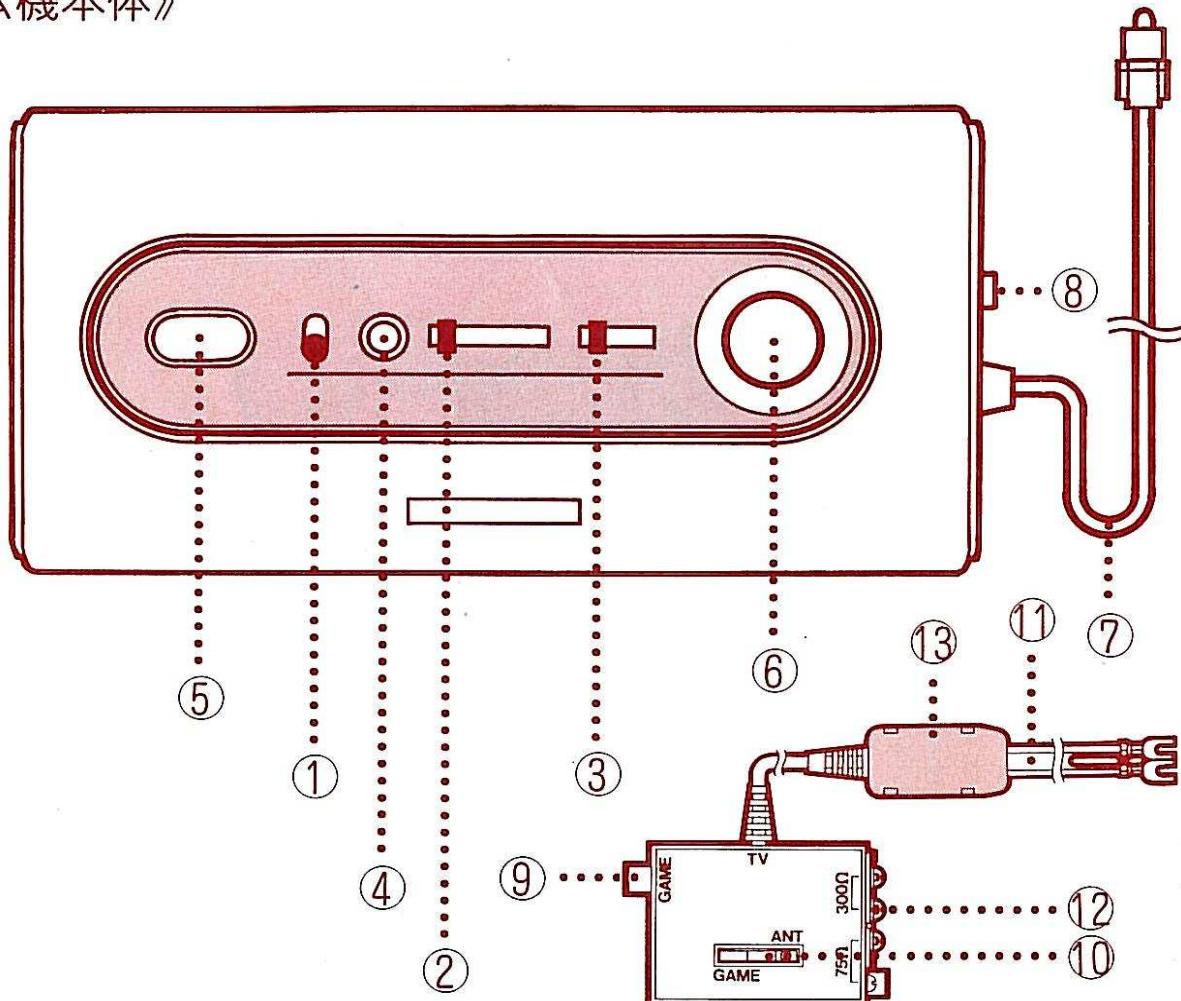
なお、この「取扱説明書」は、保証書とともに、大切に保管してください。

## 目次

- 各部の名称と働き ..... P 1
- ご使用の前に ..... P 4
- 遊び方 ..... P 9
- 使用上のご注意 ..... P 12
- 修理を依頼する前に ..... P 13
- 定格 ..... P 14
- 保証書およびサービスについて

# 1. 各部の名称と働き

## 《ゲーム機本体》



《アンテナスイッチボックス》

# 《ゲーム機本体》の説明

## ①電源(入・切)スイッチ

ツマミを“入”の方にしますと電源が入ります。

電源を切る時は“切”の方にしてください。

## ②ゲームセレクトスイッチ

スイッチの選択により次の6つのゲームが楽しめます。

ゲーム 1. ブロックアウト

- 〃 2. ブロックイージー
- 〃 3. ブロックセイブ
- 〃 4. ブロックスルー(タイマーゲーム)
- 〃 5. ブロックライター
- 〃 6. ブロックキラー(タイマーゲーム)

## ③ボールセレクトスイッチ

スイッチの選択により希望のボール数がセットされます。

3…………3コ

5…………5コ

7…………7コ

注) タイマーゲーム(ゲーム4.6)の時はボール数の制限はありません。

## ④リセットボタン

ボタンを押すと画面上のブロックを再セットできます。

同時に現在の得点が前回の得点に移り現在の得点は“000”となります。

ボール数も再セットします。

## ⑤サーブおよびフェイントボタン

ボタンを押すとボールが画面の上方よりサーブされます。

同時にボール数が減算されます。

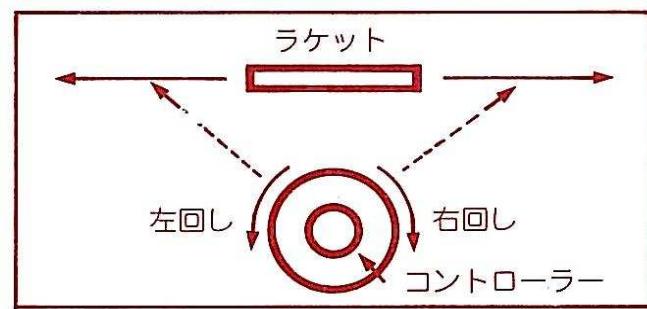
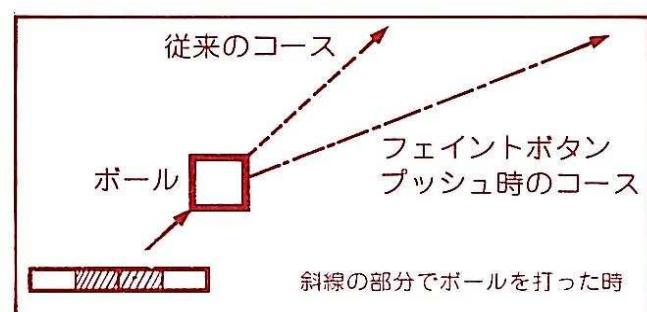
プレイ中にサーブボタンを押すと、ある特殊な場合一時的にボールのスピードが落ち、進行方向が変化します。

※ある特殊な場合とは、ラケットの真ん中(ラケットの小さい時は全面)でボールを打った時から、次にかえってくるまでの間1回だけ。

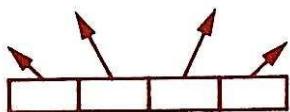
## ⑥コントローラーツマミ

ラケットを左、右に動かすことができます ツマミを右に回すとラケットが右に移動します。ツマミを左に回すとラケットが左に移動します。

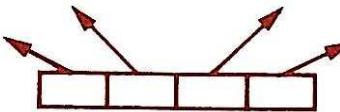
◎ボールの反射は全ゲーム共通です。



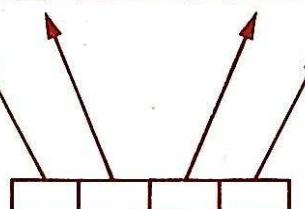
## ボールの反射角



サーブされたボールを受けた時、  
および、下から1～2段目のブロックを崩している間。



下から3段目のブロックを崩している間。



下から4段目以上のブロックを崩している間。

### ⑦本体コード

### ⑧ACアダプターソケット

ACアダプターのソケットです。

電圧や極性が異なりますので、使用しているICがこわれることがあります。必ず専用ACアダプター(別売)CTGA-901Rをご使用ください。

(任天堂カラーテレビゲーム6,15、レーシング112で御使用のACアダプターをお持ちの方は兼用できます。)

## 《アンテナスイッチボックス》の説明

### ⑨GAMEコネクタ

ゲーム機本体の⑦本体コードをここに差し込んでください。

### ⑩ANT-GAME切換えスイッチ

ゲームを楽しむときはこのスイッチを“GAME”側に、テレビをご覧になるときは“ANT”側にしてください。

### ⑪フィーダ線

ご家庭のテレビセットのVHFアンテナ端子に接続してください。

### ⑫VHFアンテナ入力端子(300Ω・75Ω)

ご家庭のテレビセットに接続されているVHF放送用アンテナ線をはずし、この端子に接続してください。アンテナ線がフィーダ線の場合は300Ω端子に、同軸ケーブルの場合は75Ω端子に接続してください。なお、くわしくは4～9ページのアンテナスイッチボックスとテレビの接続方法を参照してください。

### ⑬75Ω-300Ω変換器

アンテナスイッチの75Ω出力をご家庭用テレビセットアンテナ入力300Ωに変換します。

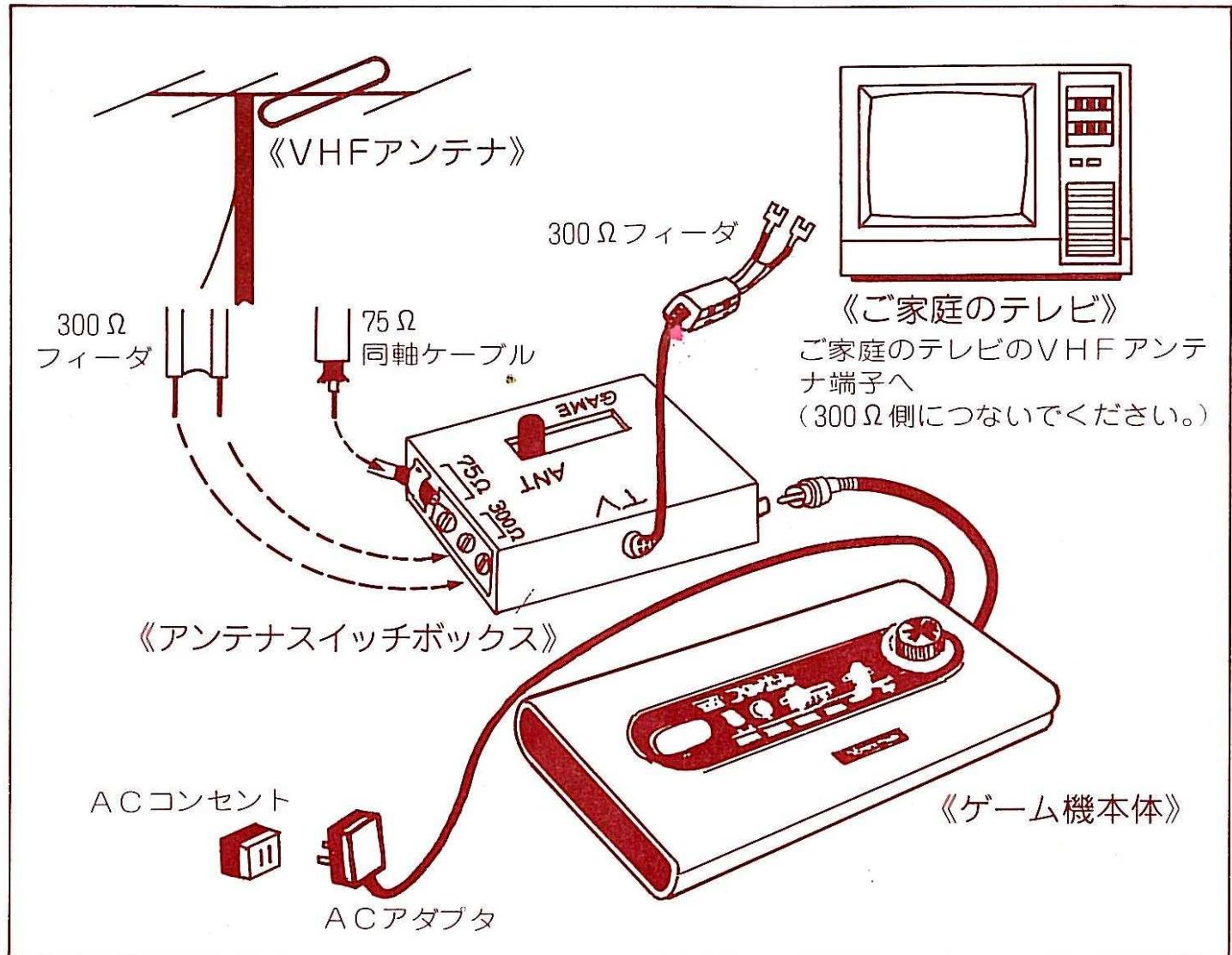
# 2

## ご使用の前に

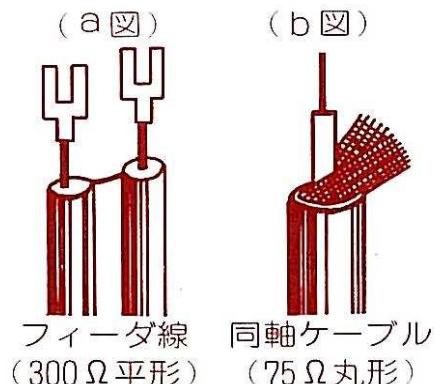
### 1. 電源について

本機は、専用ACアダプター(CTGA-901R、別売)を電源として使用しています。

### 2. アンテナ・スイッチボックスとテレビの接続方法

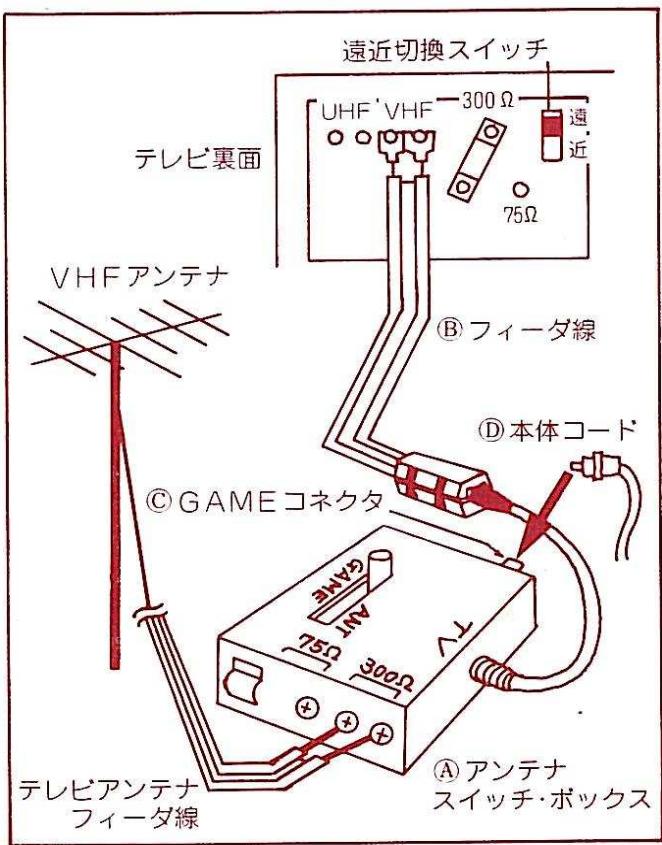


### ● テレビアンテナ線について

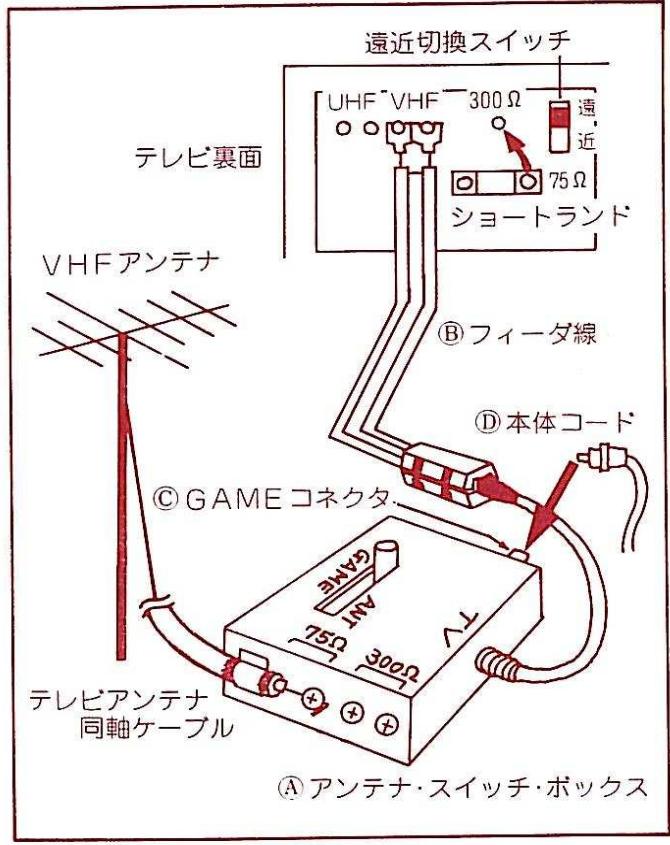


- テレビセットの裏面にある、アンテナターミナルのVHFアンテナ線を取外してください。(UHFは取外さないでください。)
- 取外した、テレビアンテナ線がフィーダ線(a図)の場合は(1)に従って取付けてください。又、取外した、テレビアンテナ線が同軸ケーブル(b図)の場合は(2)に従って取付けてください。

(1) テレビアンテナ線が  
フィーダ線の場合.....



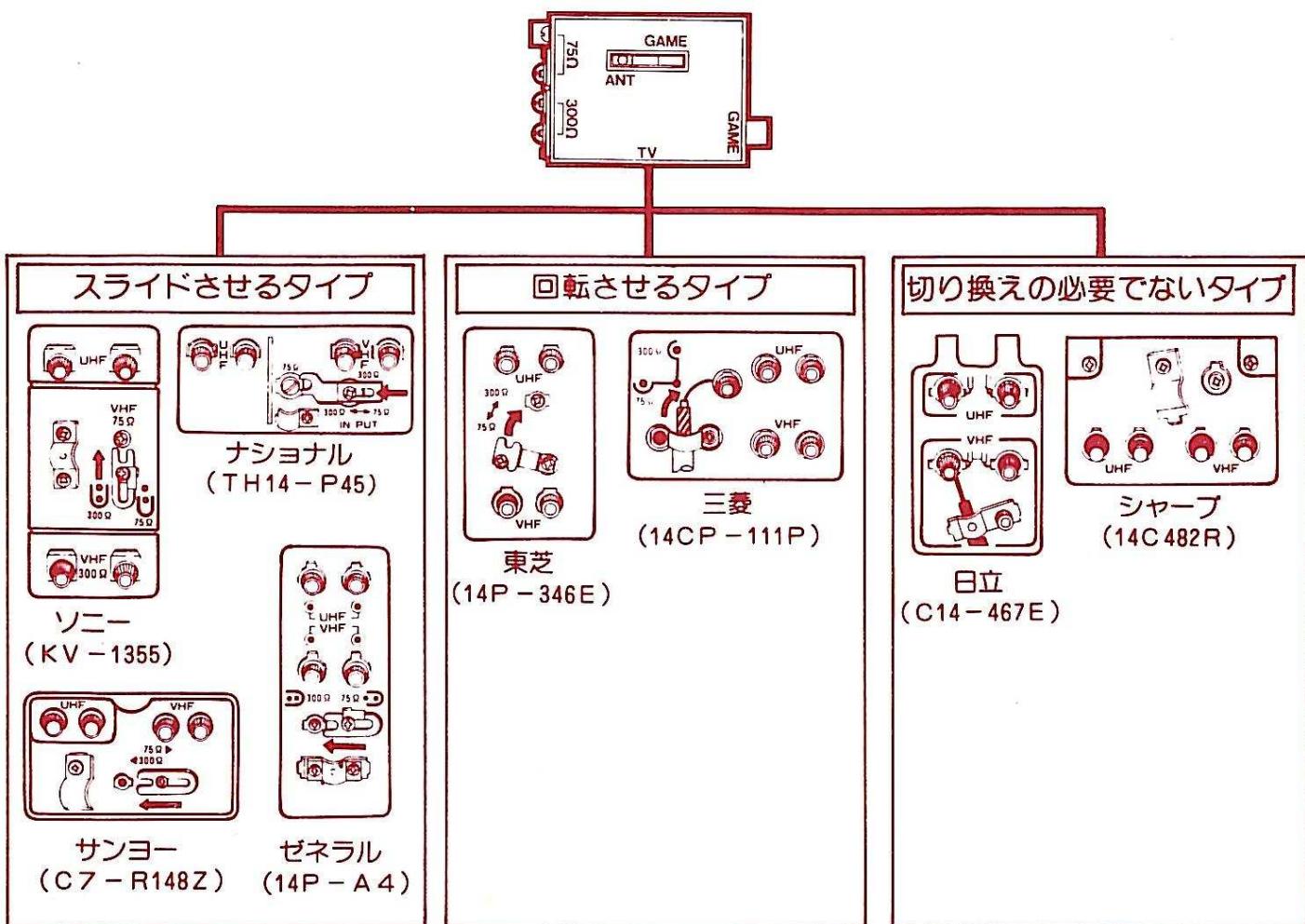
(2) テレビアンテナ線が  
同軸ケーブルの場合.....



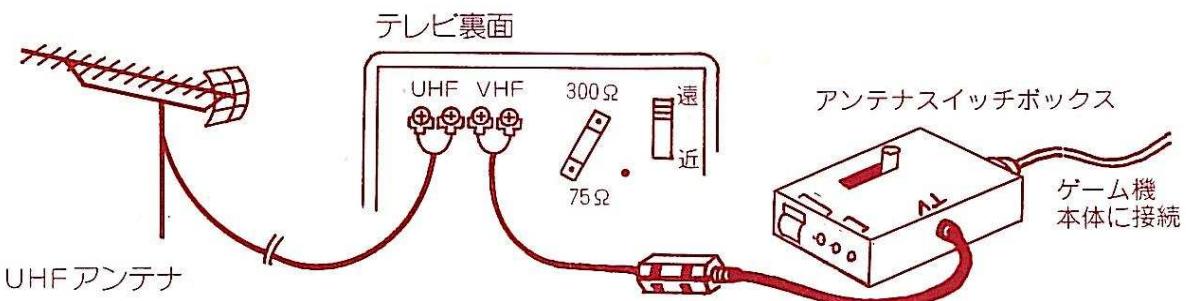
- アンテナ線が取付けられていた位置にⒶアンテナ・スイッチ・ボックスのⒷフィーダ線を同じように取付けてください。
- 取外したテレビアンテナ線を、Ⓐアンテナ・スイッチ・ボックスの300Ωと表示のあるターミナルに取付けてください。
- Ⓞ本体コードをⒶアンテナ・スイッチ・ボックスの©GAMEコネクタに差込んでください。
- テレビ裏面のアンテナ・ターミナルにある遠↔近切換スイッチを遠にしてください。
- Ⓐアンテナ・スイッチ・ボックスの裏面にある接着テープでテレビの上面など適当なところに固定してください。

- ショートランドを300Ωと表示のある側に移動してください。
- Ⓐアンテナ・スイッチ・ボックスのⒷフィーダ線をテレビ・アンテナ・ターミナルのVHF 300Ωと表示してある位置に取付けてください。
- 取外したテレビアンテナ線を、Ⓐアンテナ・スイッチ・ボックス75Ωと表示のあるターミナルに取付けてください。
- Ⓞ本体コードをⒶアンテナ・スイッチ・ボックスの©GAMEコネクタに差込んでください。
- テレビ裏面のアンテナ・ターミナルにある遠↔近切換スイッチを遠にしてください。
- Ⓐアンテナ・スイッチ・ボックスの裏面にある接着テープでテレビの上面など適当なところに固定してください。

## ※ショートランドの切り換え方( $75\Omega \rightarrow 300\Omega$ )の例

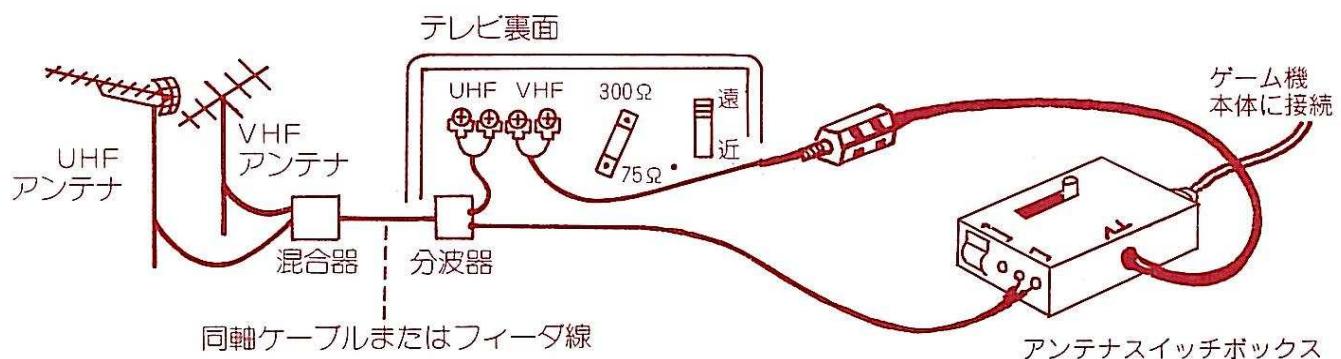


### (3) UHFだけの地区の場合



### (4) 分波器を利用されている場合

(VHF・UHFを一本の同軸ケーブルまたはフィーダ線でごらんになっている場合)

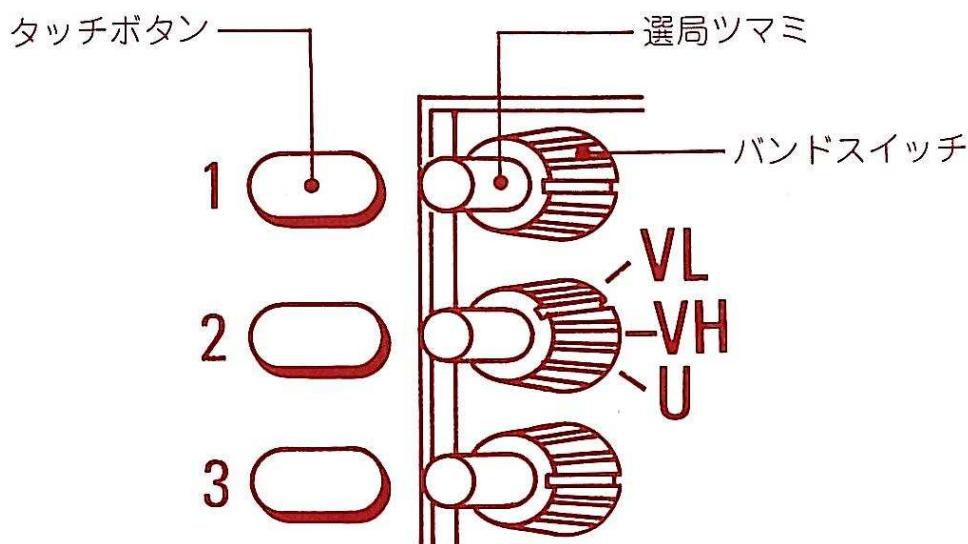


## (5) 共聴アンテナの場合

- 本文5ページの(1)(2)の要領と同じです。

## (6) タッチセンサーチャンネルのテレビの場合

- ゲーム機裏にある 1ch・2ch の切換えスイッチをあきチャンネルに切換えてください。
- ゲーム機をテレビに接続し、アンテナスイッチボックスの切換えスイッチを GAME にしてください。
- ゲーム機・テレビの電源を“入”にし使用するチャンネル・ボタンを指でタッチしてください。



- 使用していないタッチボタンを押してから前面操作パネルのカバーを開け、バンドスイッチを VL にセットし、選局ツマミをまわしてテレビゲームの映像と音が最良になる位置に合わせてください。

※上記名称または操作がテレビメーカーにより異なる場合があります。テレビの取扱説明書を参考にしてください。もしおわかりにならない場合は、お求めの電器店におたずねください。

## (7) ロッドアンテナ式のテレビの場合

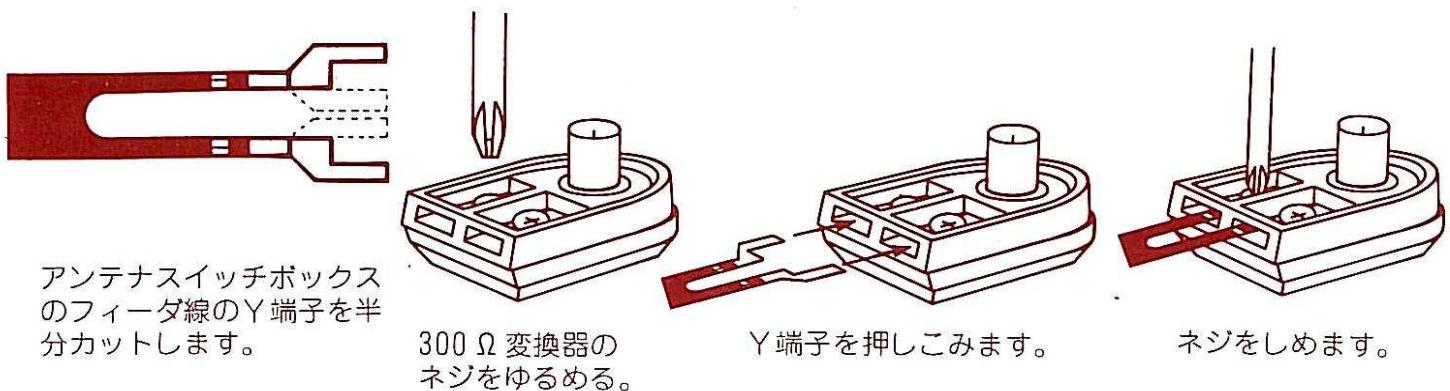
- VHF 端子がテレビ本体に内蔵されているものがあり、これにはとりつけられません。但し、外部アンテナ端子または、外部アンテナ接続ユニット（別売）がある場合は本文5ページの(1)の要領と同じです。

## (8) ジャック式アンテナ端子のテレビへの接続方法

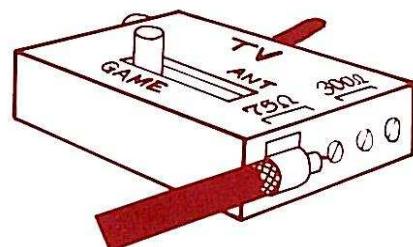
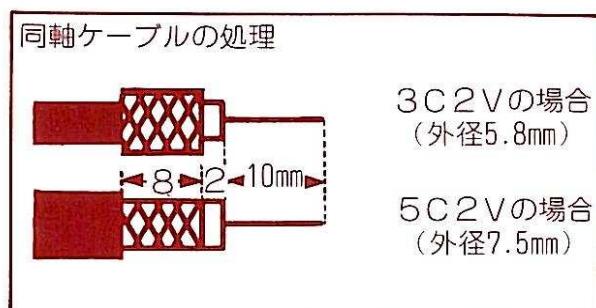
### A. アンテナ線が同軸ケーブルで接続されている場合

- まずテレビセットの付属品である 300 Ω 変換器をご用意ください。なくされた場合は、テレビセットメーカーの指定のものをお買い求め願います。  
(松下製は品番 TJB-627000S で別売しています)  
(日立製は品番 C14468EA004、平行フィーダ用アダプターとして別売りしています)

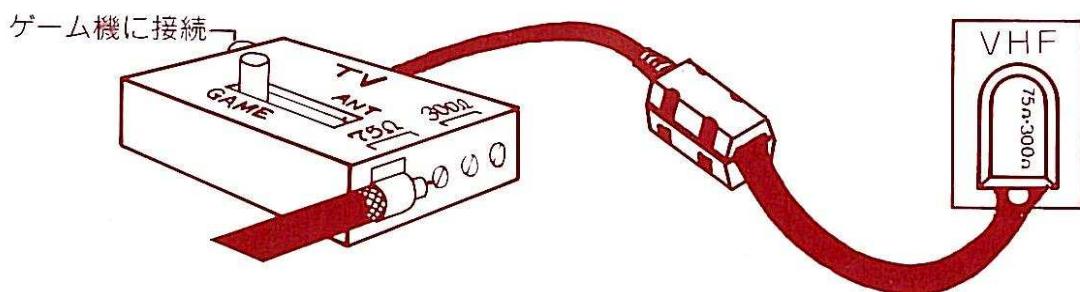
- この300Ω変換器にアンテナスイッチボックスの平行フィーダ線を接続します。



- 同軸ケーブルプラグよりアンテナ線を取りはずし、とりつけ処理をしてアンテナスイッチボックスの75Ω端子にとりつけます。

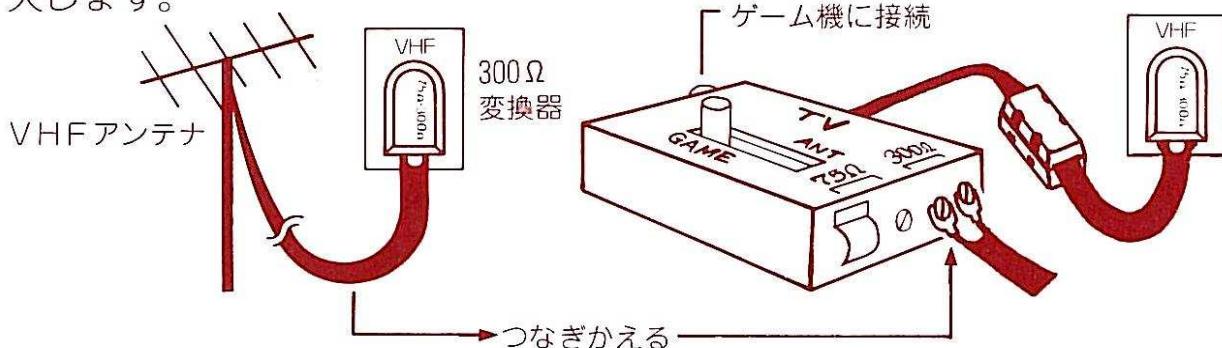


- 平行フィーダ線をとりつけた300Ω変換器をVHF端子に挿入します。



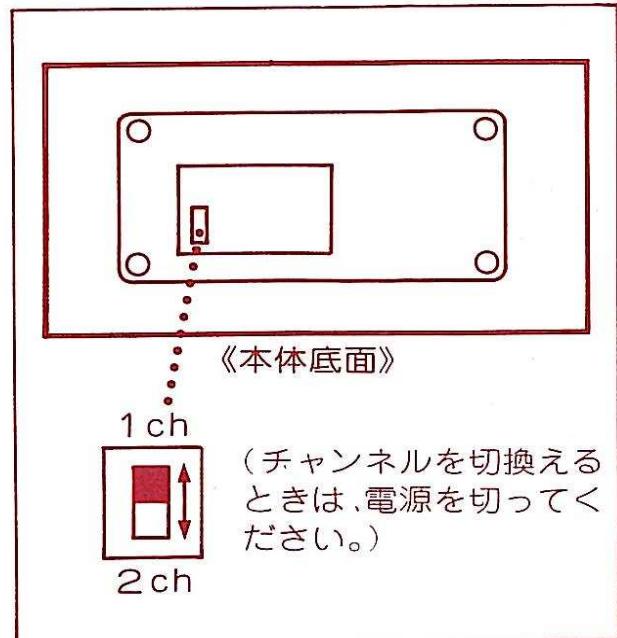
#### B. アンテナ線が平行フィーダ線で接続されている場合

- アンテナから来ている平行フィーダ線を300Ω変換器から取りはずします。とりはずしたアンテナ線は、アンテナスイッチボックスの300Ω端子につなぎます。
- アンテナスイッチボックスのフィーダ線を300Ω変換器に取りつけVHF端子に挿入します。



### C. ゲーム専用チャンネルの設定

- このカラーテレビゲームは、テレビの1チャンネルか2チャンネルのどちらか放送されていないあきチャンネルを利用してゲームをうつす方式をとっていますので本体底面にある“1チャンネル $\longleftrightarrow$ 2チャンネル”切換えスイッチをご使用になる地域のあきチャンネルにあわせてください。（たとえば東京地区なら2チャンネル、大阪地区なら1チャンネルです。）なお、共聴アンテナの場合、1・2チャンネルとも使用され、あきチャンネルがない場合にはゲームに影響が少ない方のチャンネルを利用ください。



## 遊び方

はじめてご使用になる場合は、下記番号順にお取扱いください。

- アンテナスイッチボックスの“ANT $\longleftrightarrow$ GAME”切換スイッチを“GAME”側にしてください。
- ご家庭のテレビの電源を入れてください。
- テレビのVHFチャンネルをゲーム専用チャンネル（あいている1または2チャンネル）にあわせてください。
- ゲーム機本体の電源を入れてください。

①～④までの操作は終りましたか？

では、テレビにうつし出された映像をよく見てください。もし画面がきれいにうつらなかったり、音が小さかった場合にはVHF微調整ツマミを左右にまわしてみてください。（このチャンネルは、通常使用されていないチャンネルですのでズレている場合があります）また、カラー調整はテレビ放送と同じ要領で調整してください。

- お好みのゲームをゲームセレクトスイッチで選んでください。

- ボール数を選んでください。（3コ・5コ・7コ）

※タイマーゲーム（ゲーム4・6）時は必要ありません。

- 必ずリセットボタンを押してください。

これで準備OKです。

- サーブボタンを押すとボールが画面の上方よりサーブされます。コントローラーツマミでラケットを動かしてそのボールを反射し、ゲームを続けていきます。ボールを落したら再びサーブボタンを押してゲームを続けます。

※ゲームが終了しましたら⑤から再び番号順に取扱います。

※ゲームの音量は、テレビの音量ツマミで適当な音量に調整してください。

## ●ゲーム1：ブロックアウト

ラケットでボールを反射させて  
そのボールで、ブロックを崩す  
ゲームです。

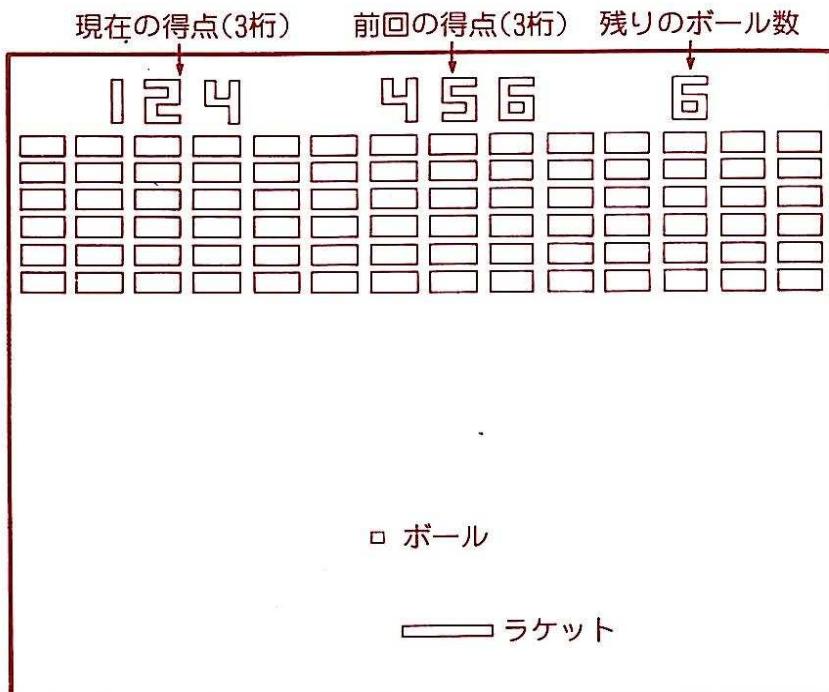
一度ブロック全部を消し、さらに、ラケットでボールを打ちますと、新しいブロックが出ます。それらのブロックを全部消しますと、得点は最高の**784点**となります。

(ブロックはそれぞれ、上2段は8点、中2段は4点、下2段は2点の点数を持っています)

### ●ゲーム2：ブロックイージー

基本的にはゲーム1と同じですが、ブロックが1段抜けているために、ブロックが崩れやすくなっています。

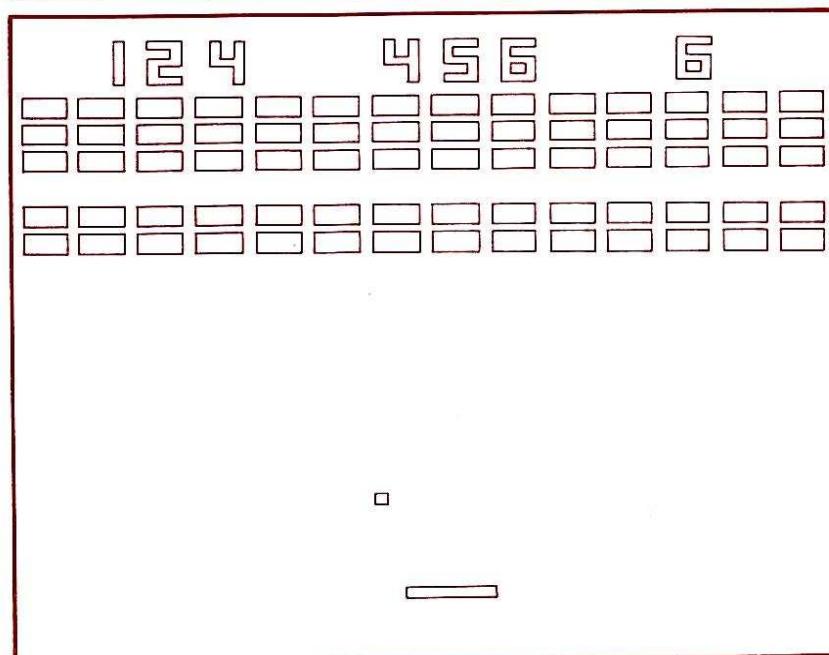
最高得点は**672点**となります。



### ●ゲーム3：ブロックセイブ

基本的にはゲーム1と同じですが、ラケットでボールを打つのをミスした時のために、ラケットの下に反射用ブロックがついています。反射用ブロックは、1つが1回だけ、ミスを救ってくれます。最高得点は、ゲーム1と同じ**784点**となります。

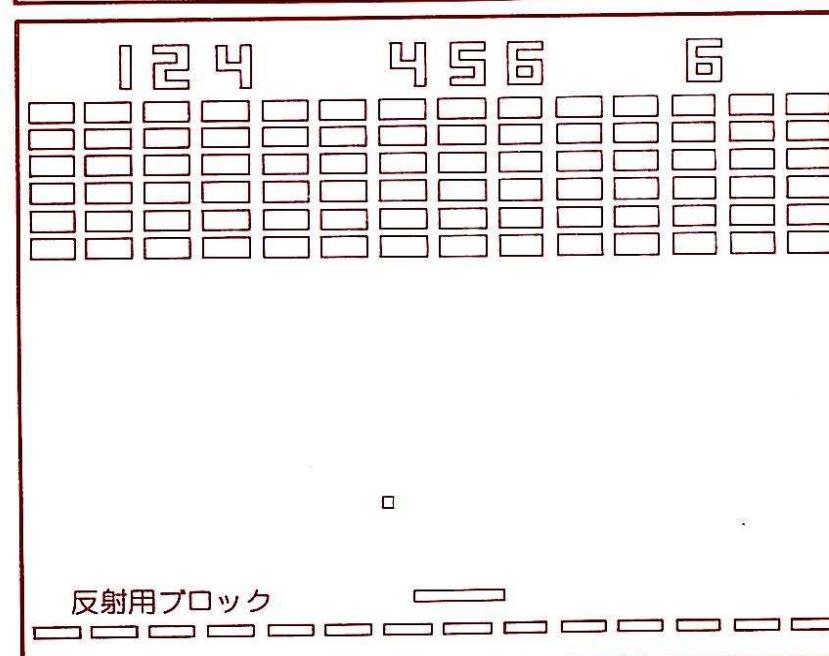
(反射用ブロックを消しても)  
得点にはなりません。



### ●ゲーム3：ブロックセイブ

基本的にはゲーム1と同じですが、ラケットでボールを打つのをミスした時のために、ラケットの下に反射用ブロックがついています。反射用ブロックは、1つが1回だけ、ミスを救ってくれます。最高得点は、ゲーム1と同じ**784点**となります。

(反射用ブロックを消しても)  
得点にはなりません。



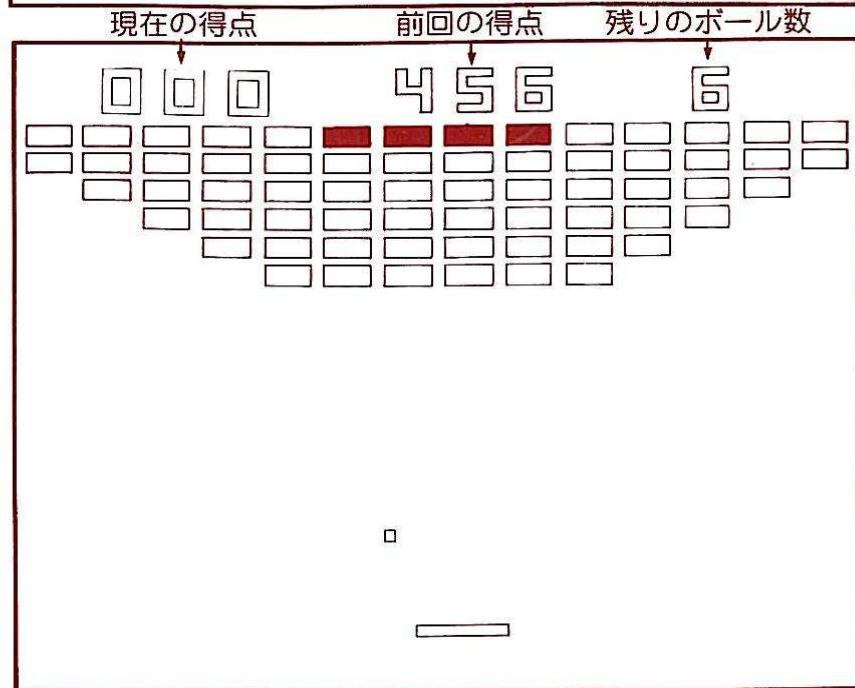
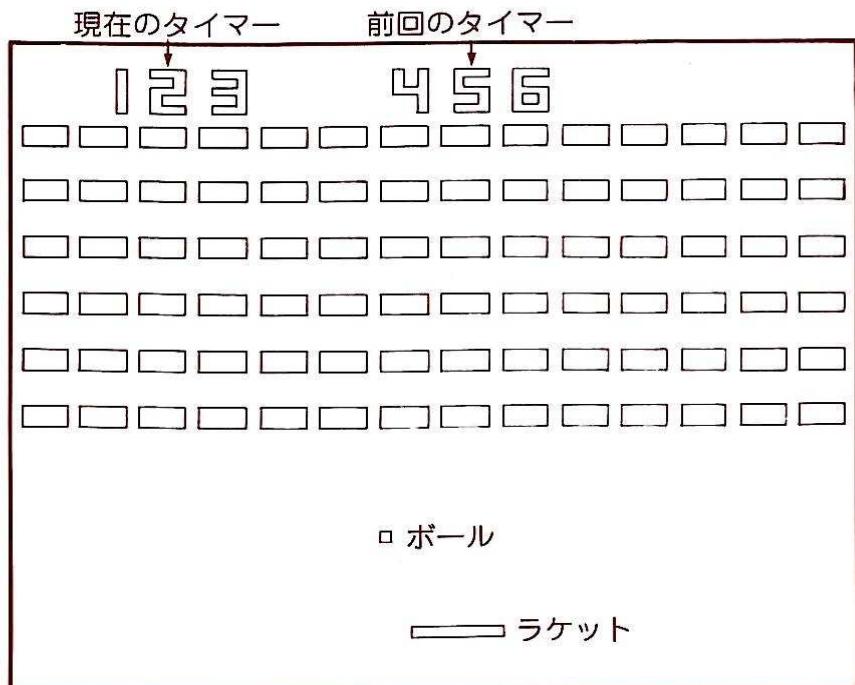
## ●ゲーム4：ブロックスルー (タイマーゲーム)

このゲームは時間を競います。無制限にボールが出てきますから、タイマーが999でストップするまでに、できるだけ早くブロックを全部消します。ブロックが全部消えますと、タイマーは止まり、ゲームは終了します。タイマーが999でストップしても、ブロックが残っている場合は失格となります。ラケットは、小さくなりません。

## ●ゲーム5:ブロックライター

ブロック上部にある点滅ブロック4つを、ボールで崩しますと、ブロック全体が落下します。その時残っているブロックの持つ点数の合計が、得点となります。  
(得点はブロック全体が落下を始めますとカウントし始めます)

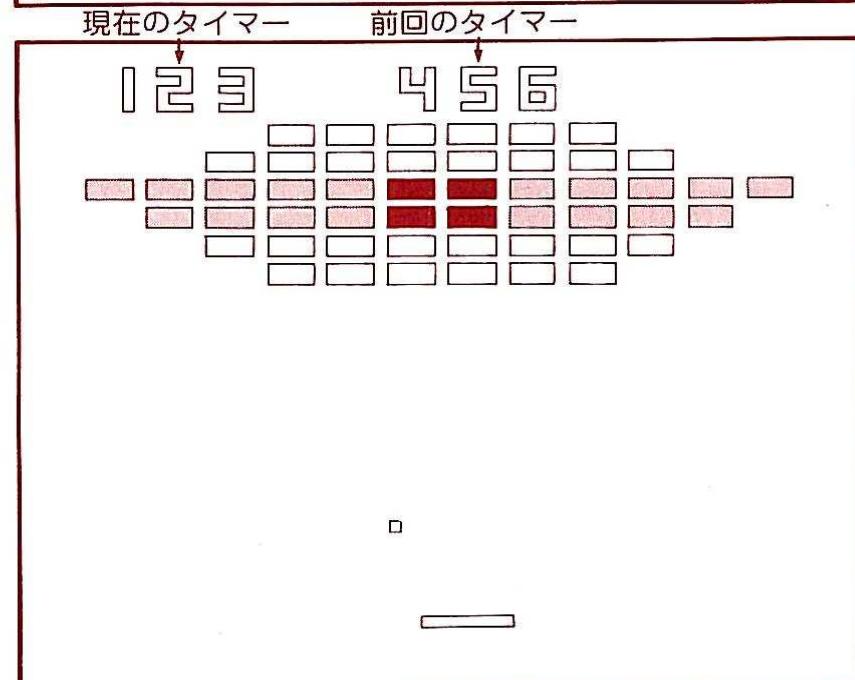
点滅ブロック → ■■■■



## ●ゲーム6 :ブロックキラー (タイマーゲーム)

ブロック中心部にあります点滅ブロック4つを早く崩してブロック全体を落下させるまでの所要時間を競うゲームです。  
ブロックのガード部分のブロック■は消えません。  
ラケットは小さくなりません。  
タイマーは999でストップします。

点滅ブロック → ■■



## 注) テレビ番組をご覧になるには……

- ① ゲーム機本体の電源を“切”にしてください。
- ② アンテナスイッチボックスの“ANT ↔ GAME”切換えスイッチを“ANT”側にしてください。  
これでご家庭のテレビは普通のテレビにもどりました。お好みの番組にチャンネルをあわせ、お楽しみください。

## 4. 使用上のご注意

1. 本機は、テレビのあきチャンネルを利用してゲームをうつす方式をとっていますのでご使用になる地域の1チャンネルまたは2チャンネルのどちらかのあきチャンネルに本体裏のチャンネル切換えスイッチをあわせてください。
2. カラーテレビにゲームをうつしたまま長時間放置しないでください。  
遊ばれない時は必ず消してください。
3. カラーテレビの裏ぶたは、絶対にはずさないでください。高圧電流が流れていますので内部に触れると危険です。
4. 1本の屋外アンテナを使ってホーム共聴をする場合、正規の共聴用部品を使用してください。正規でないものを使用している場合は、他のテレビに妨害を与えることがあります。(共聴システムについて、くわしくはテレビ電器製品販売店にご相談ください。)
5. 本機に物をあてたり、また落したり衝撃を与えないようにしてください。
6. テレビに近づき過ぎてゲームをされますと、目を悪くすることがあります。普通画面からご覧になる位置までの距離は、画面の縦方向の約7倍程度が適当です。(18型以上で2m前後、16型以下で1.5m前後)、目の高さは、画面の高さよりやや高い方が疲れません。
7. 本機のキャビネットの汚れは、やわらかい布に水または、洗剤を含ませて軽くふいてください。シンナー、ベンジンなどの揮発性のものでふいたり、殺虫剤をかけたりしますと、キャビネットをいためる原因になります。
8. 本機の電源は家庭コンセントより専用ACアダプター(CTGA-901R別売)を用いて使用します。電圧や極性がことなりますと、故障の原因になりますので必ず専用アダプターをご使用ください。
9. 本機を使用されない時は必ずスイッチを切ってください。又、長時間使用されない時はACアダプターをコンセントより抜いてください。

# 5

## 修理を依頼する前に

このような現象は故障でないことがありますので、修理サービスをお申しつけになる前につぎのことをもう一度お調べください。

### 1. 映像も音声も出ない

- テレビの差し込みプラグがコンセントからはずれていませんか。
- テレビの電源スイッチが切った状態になっていませんか。

### 2. 映像が出ず雑音のみ出る(画面は明るい)

- アンテナ切換えスイッチのツマミが正確に“GAME”的位置に来ていますか。
- アンテナ切換えスイッチからのフィーダ線がテレビのアンテナ端子から離れていませんか。
- テレビのアンテナ端子の300Ω、75Ωショートランドが300Ω側に取付けられていますか。
- テレビのアンテナ端子の“遠←→近”切換えスイッチが“遠”的方に切換わっていますか。
- ゲーム機本体の電源スイッチが入っていますか。

### 3. 音声は出るが映像が出ない

- テレビの明るさ調整ツマミが左一杯になっていますか。
- テレビの受信チャンネルとゲーム機が送信しているチャンネルが一致していますか。

### 4. 映像は出るが音声が出ない

- テレビの音量調整ツマミが左一杯になっていますか。

### 5. ゲームに色が出ない

(テレビ放送画面が完全でもゲームに切換えると色が出ない)

- VHF微調整ツマミがズレていませんか。(テレビ受像機の微調整ツマミを左右にまわしてみてください。)



### 6. 色がうすい、色あいが悪い

- テレビの色のこさ、色あい調整ツマミは正しく調整されていますか。

### 7. ゲーム中画面にしま模様が出る(テレビ放送画面が完全でもゲームに切換えるとしま模様が出る)

- ゲーム機裏のチャンネル切換えスイッチをテレビのあきチャンネルにあわせていますか。(ゲーム機の電源スイッチを切ったときにテレビ画面に映像も音声も出なければ、正常です。)

- テレビのVHF微調整ツマミがズレていませんか。(微調整ツマミを左右にまわしてみてください。)

## 8. 映像が横ゆれしたり、縦流れする

- テレビの垂直同期、水平同期調整ツマミがズれていませんか。(ツマミを右または左へまわして、映像が流れないように調整してください。)

※上記名称または操作がメーカーにより異なる場合がありますのでテレビの取扱説明書を参考にしてください。

## 9. サーブボタンを押してもボールが出ない。

- ゲームセレクトスイッチが中間になっていますか。  
(スイッチを確実にセットしてください)

## 10. 画面上部がゆがんで映る

- テレビ画面が明る過ぎます。
- テレビの明るさ調整ツマミを回してください。

# 6. 定格

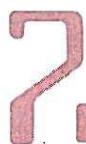
形名 CTG-BK6

使 用 電 源	DC 9V ACアダプター使用(CTGA-901R別売)
消 費 電 力	DC 0.9W
L S I	1 個
I C	1 個
本 体 尺 法	巾320mm、奥行165mm、高さ90mm
重 量	約600g
付 属 品	アンテナスイッチボックス 1 個

※定格の一部を改良のため予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

※カラーテレビゲームCTG-BK6は日本国内しか使用できません。

(本機は白黒テレビでもお楽しみいただけます)



# 保証書およびサービスについて

## ★保証書について

保証書は、このたびお買いあげいただきました任天堂製品の品質を保証するもので  
万一の場合の、保証期間内無料サービスに必要です。もし未発行の保証書をお持ち  
の場合は、保証書の該当欄に、お名前、ご住所を記入の上、お買いあげの販売店に  
て発行手続きをお受けくださいませ。

(保証に関する事項は保証書に記載していますので、これをご覧ください。)

## ★サービスを依頼されるときは……

万一故障が生じました場合は、お買いあげ店にご連絡ください。

なお、保証書には、お買いあげ店・お買いあげ年月日が記入されているかをお確か  
めください。

### カラー テレビゲーム 6

- 6種類のボールゲームが楽しめます。



¥ 9,800

### カラー テレビゲーム 15

- 15種類のボールゲームが楽しめます。



¥ 15,000

### カラー テレビゲーム レーシング 112

- 112通りの組合せによるレーシングカーゲームが楽しめます。



¥ 12,500

\* A C アダプター CTGA-901R  
(別売¥1,500)

任天堂カラー テレビゲーム 6、15、  
レーシング112に共用できます。

# ロック崩し 保証書

お客様	ご住所	□□□-□□	TEL.	お買	住所
	お名前	京都東山区福稻上高松町6 任天堂商事株式会社			店
お買上年月日	年	月	日	機種 CTG-BK6	製造番号

- 正常な使用状態のもとで万一発生した故障については、お買上の日から3ヶ月の期間、裏面記載の保証規定にもとづき、無償修理いたします。
- 万一故障が生じました場合は、お買求めのお店にご連絡ください。  
なお、本保証書にお買上店・お買上年月日が記入されているかをお確かめください。  
本書は再発行いたしません。

任天堂株式会社



キリトリ線

# 保証規定

- 表面記載の保証期間内に万一発生した故障については修理料金を無償といたします。
- 次の場合は保証期間中でも有償修理といたします。
  - 使用上の誤り、および不当な修理や改造による故障。
  - 火災・天災などによる故障および購入後の輸送による故障。
  - 接続している他の機器に起因して本製品に生じる故障。
  - 本保証書を紛失された場合、およびお買上日、お買上店・認印のない場合。
  - 本保証書を弊社に提示されていない場合。
- この保証書は国内で使用される場合にだけ有効です。

This warranty shall be valid only within Japan.

## 任天堂株式会社

本 社 〒605 京都市東山区福稻上高松町60番地  
TEL (075)541-6111番(代表)

東京支店 〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22  
TEL (03)254-1781番(代表)

関西営業部 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32  
TEL (06)271-5514番(代表)

名古屋営業所 〒451 名古屋市西区薮下町29番地  
TEL (052)571-2506番(代表)

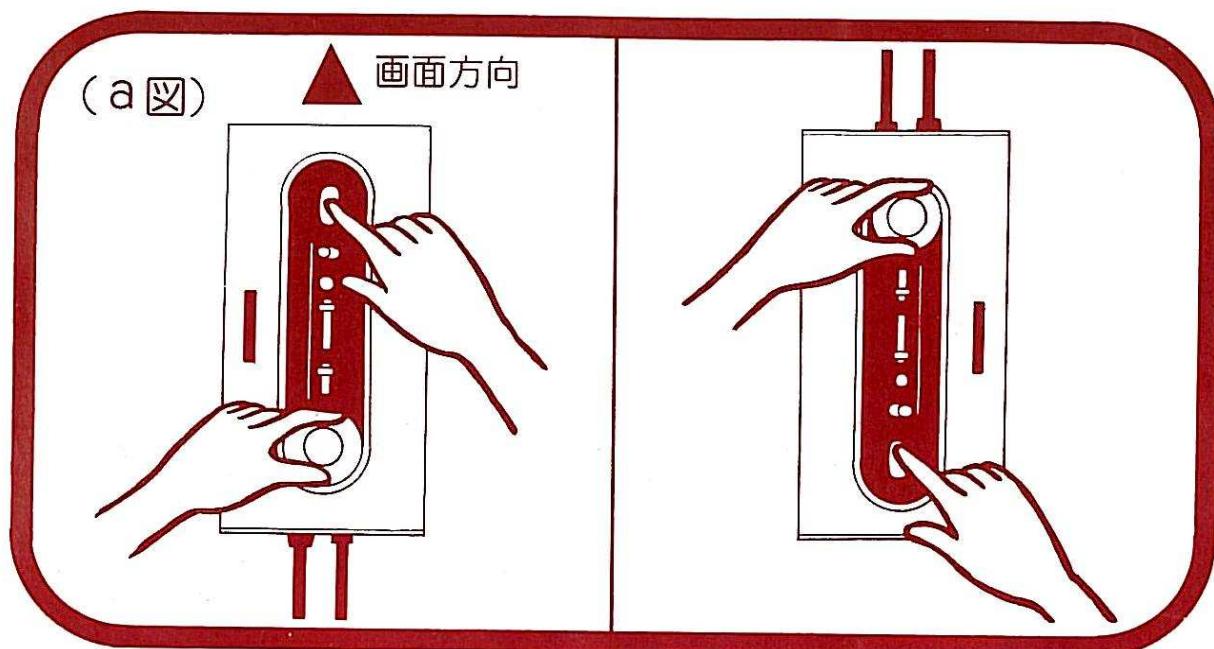
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地  
TEL (011)621-0513番(代表)

岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号  
TEL (0862)52-1821番(代表)

# おねがい

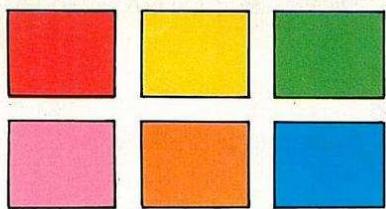
左手でコントローラーツマミを操作する場合は、本機をタテ方向、または逆方向(a、b図参照)に使用すると、プレイしやすくなります。

(本機は右きき、左ききのハンディをできるだけ少なく)  
するように設計されています。



6種類のブロック崩しが楽しめます！

カラー テレビゲーム



# ブロック崩し

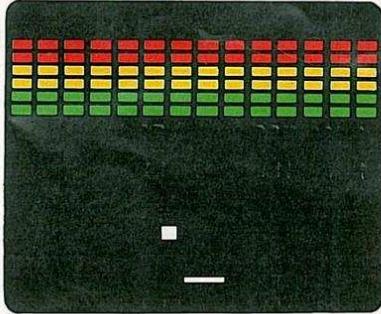


MODEL CTG-BK6

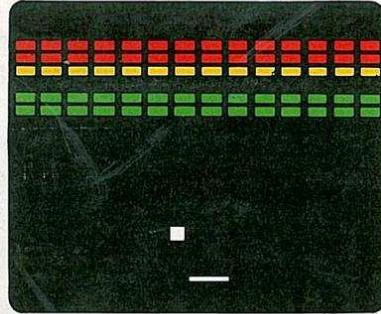
**13,500円**

専用ACアダプターが必要です1,500円(別売)  
※ACアダプター(CTGA-901R)は、テレビゲーム6、  
テレビゲーム15、レーシング112に兼用できます。

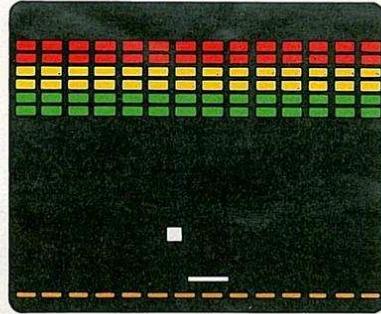
## ゲーム内容



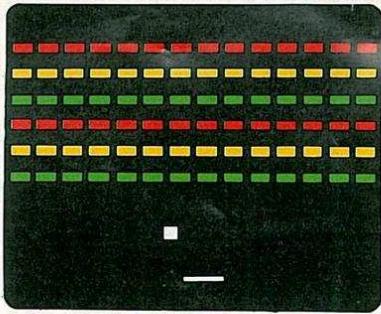
ゲーム1：ブロックアウト



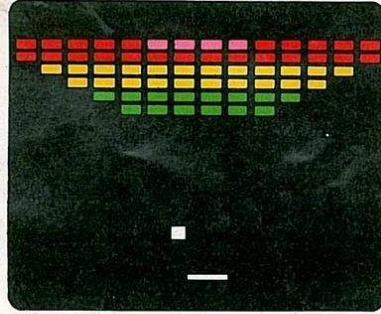
ゲーム2：ブロックイージー



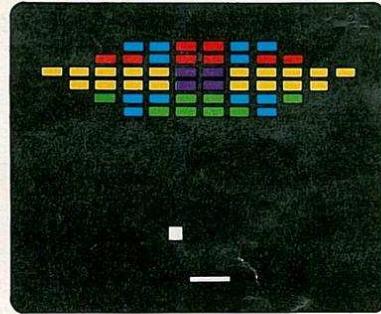
ゲーム3：ブロックセイブ



ゲーム4：ブロックスルー



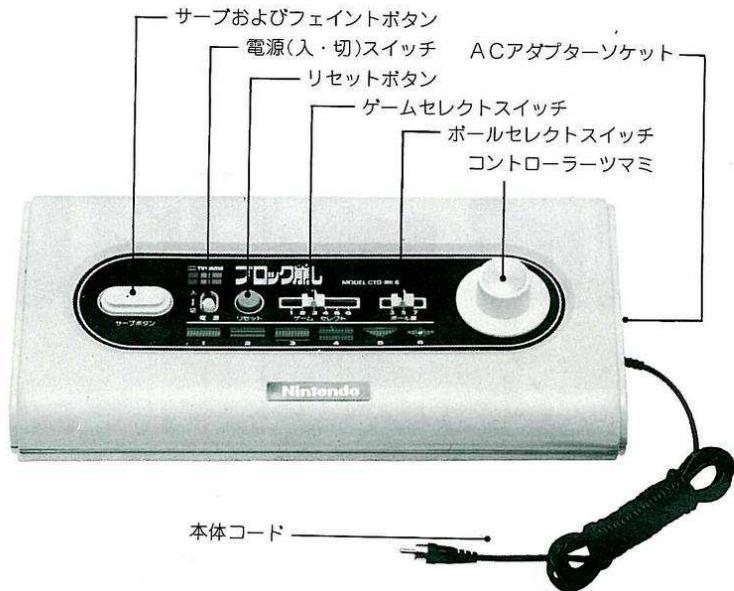
ゲーム5：ブロックライター



ゲーム6：ブロックキラー

新しいレジャーを創造する  
**任天堂株式会社**

## ●各部の名称



## ●定格

形 名	CTG-BK6
使用電源	DC 9V
	ACアダプター使用(CTGA-901R別売)
消費電力	DC 0.9W
L S I	1 個
I C	1 個
本体寸法	巾320mm、奥行165mm、高さ90mm
重 量	約600g
付 属 品	アンテナスイッチボックス1個

※定格の一部を改良のため予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

# 楽しさがひろがる多彩な特長

## 6種類のブロック崩しのゲーム内容

### ゲーム1：ブロックアウト

ラケットの操作でボールをブロックの壁にあて、崩したブロックの得点を競います。ブロック全体を連続2回消すと最高得点784点となります。

### 1コのブロックの点数

上2段…8点 中2段…4点 下2段…2点

### ゲーム2：ブロッククイージー

基本的にはゲーム1と同じですが、ブロックが一段抜けているために、崩れやすくユニークなボールの動きが、楽しめます。最高得点は672点となります。

### ゲーム3：ブロックセイブ

基本的にはゲーム1と同じですが、ラケットの下に反射用ブロックがついていますので、ミスを救ってくれます。最高得点は784点となります。

## ユニークなフェイント機能

プレイ中にサーブボタンを押すと一時的に、ボールのスピードが落ち、進行方向が変化する場合があります。このフェイント機能の応用でハイテクニックなゲーム展開が味わえます。

### ゲーム4：ブロックスルー

ボールがブロックを通り抜け、消していきます。できるだけ早くブロックを全部消し、その時間を競うゲームです。

### ゲーム5：ブロックライター

上部にある点減ブロック4コを消すと、ブロック全体が落下し、その時残っているブロックの持つ点数の合計を競います。

### ゲーム6：ブロックキラー

中心部にある点減ブロック4コを早く消し、ブロック全体を落下させるまでの時間を競うゲームです。

## ハンディキャップゲーム

ボール数を選択することによってハンディ戦もでき、家族そろって楽しめます。

このカタログの内容は昭和54年3月8日現在のものです。

- 保証書は購入の販売店で必ずお受取りください。  
その際、販売店、購入年月日の記入を確認してください。

### 取扱店

## 任天堂株式会社

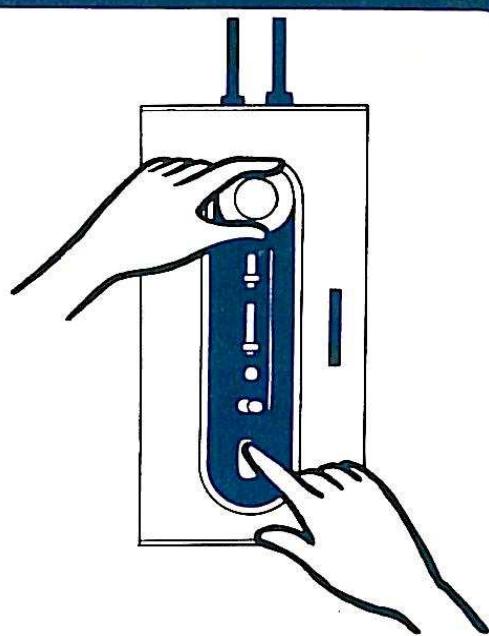
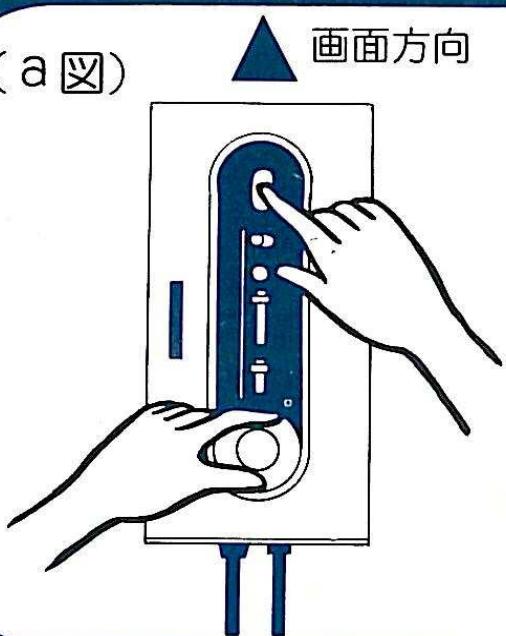
本 社 〒605 京都市東山区福島上高松町60番地 TEL (075)541-6111番(代表)  
東京支店 〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL (03)254-1781番(代表)  
関西営業部 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL (06)271-5514番(代表)  
名古屋営業所 〒451 名古屋市西区城下町29番地 TEL (052)571-2506番(代表)  
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地 TEL (011)621-0513番(代表)  
岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL (0862)52-1821番(代表)

# おねがい

左手でコントローラーツマミを操作する場合は、本機をタテ方向、または逆方向(a、b図参照)に使用すると、プレイしやすくなります。

(本機は右きき、左ききのハンディをできるだけ少なく)  
するように設計されています。

(a図)



(b図)

